

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan manusia yang terjadi di muka bumi. Pentingnya mempelajari geografi, mengharuskan setiap orang mampu memahami lingkungan sekitar, fenomena alam dan aktivitas manusia. Bagaimanapun manusia tidak dapat dipisahkan dengan lingkungan alam sekitar. Hal ini terbukti dengan segala kebutuhan manusia selalu bergantung dengan alam, khususnya dalam kebutuhan sehari-hari. Kajian geografi dari segi substansi membentang dari objek/fenomena litosfer, hidrosfer, atmosfer, biosfer dan antroposfer. Berdasarkan substansi-substansi tersebut geografi memang dapat *overlap* dengan bidang ilmu lain, tetapi perbedaannya adalah geografi memandang semua itu dalam sudut pandang spasial (Sukma, 2015). Geografi merupakan ilmu yang menjembatani antara ilmu eksak dan ilmu sosial yang konsep dasarnya menekankan pada aspek persamaan dan perbedaan fenomena-fenomena geosfer yang di tinjau dari konteks keruangan, kelingkungan dan kewilayahan, implikasinya adalah geografi seharusnya mempunyai peranan yang cukup sentral yakni memberikan pengetahuan, kecakapan, serta ketrampilan manusia atau masyarakat untuk peka terhadap lingkungannya, mampu mensinergikan, menyeimbangkan serta menselaraskan makhluk hidup dengan alam (Suprpto, 2016).

Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang di peroleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar ( Sadiman 1987 dalam Trianto 2011). Kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif adalah upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guna mewujudkan peran yang inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satu inovasinya adalah menggunakan media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Bahri dan Zain, 2010). Sedangkan Menurut Supardi ( 2013), efektifitas adalah usaha untuk mencapai sasaran yang telah di tetapkan

sesuai dengan kebutuhan, rencana, dengan menggunakan data sasaran maupun waktu yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu di sebut media pembelajaran (Arsyad, 2007). Media pembelajaran dapat dipahami segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan kondusif (Munadi, 2010). Sedangkan menurut Sanjaya (2001), dalam Rostina Sundayana 2013), media pembelajaran dapat diklarifikasikan menjadi beberapa klarifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Menurut Arsyad (2014), film dan video atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Video berasal dari kata latin yang berarti saya lihat. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak Binanto, (2010) Sedangkan menurut Munir (2013), video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak yang dapat memberikan ilusi/fantasi. Video merupakan salah satu jenis media audio visual guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video materi yang disampaikan akan jauh lebih menarik dan mudah dimengerti, terlebih lagi di tengah pandemi virus corona yang terjadi seperti saat sekarang ini yang tak kunjung berakhir, hampir semua lembaga pendidikan menerapkan *E - learning* atau pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi internet, guna mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar dan juga mencegah penyebaran virus corona yang sedang terjadi.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO**

**PEMBELAJARAN PADA MATERI POTENSI SUMBER DAYA ALAM DAN KEMARITIMAN INDONESIA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 KEDAWUNG SRAGEN”.**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Materi pemebelajaran potensi SDA dan kemaritiman indonesia dalam penyampaianya belum menggunakan media video pembelajaran.
2. Siswa memerlukan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dengan akses belajar yang cukup luas.

**C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

Penelitian ditekankan pada efektivitas penggunaan media video pembelajaran daring materi potensi sumberdaya alam dan maritim Indonesia di SMP Negeri 1 Kedawung Sragen.

**D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana efektivitas media video pada pembelajaran daring materi potensi sumberdaya alam dan kemaritiman Indonesia di SMP Negeri 1 Kedawung Sragen Kabupaten Sragen ?

**E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui effektivitas media video pada pembelajaran daring materi potensi sumberdaya alam dan kemaritiman Indonesia di SMP Negeri 1 Kedawung dan sekolah lainnya.

**F. Manfaat Penelitian**

**1. Manfaat Teoritis :**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan kajian bagi penelitian yang berkaitan dengan efektivitas media video pembelajaran daring

**2. Manfaat Praktis :**

a). Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pihak sekolah sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui media video pembelajaran.

b). Bagi Peneliti

Hasil penelitian dapat digunakan dan bermanfaat bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya mengenai penggunaan media pembelajaran melalui pembelajaran daring.